

Глава 44.

Снова ярко вспыхнул радужный свет.

Это была важная часть. Если бы свет рассеялся, то усиление потерпело бы неудачу, но если бы свет просочился в предмет, то усиление было бы успешным.

"ДАВАЙ!"

Сан-хёк кричал в своем сердце и смотрел на радужный свет. Возможно, его самые сокровенные желания достигли света.

Пааа, тсссс!

Удивительно, но радужный свет просочился в кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.

"Ооооо, это....."

В этот момент даже усовершенствованный НПС был удивлен и посмотрел вниз на кнут из Золотой кости десяти тысячелетий.

Радужный свет означал двойной улучшающий эффект. Другими словами, тот факт, что усиление на этот раз удалось, означал, что предмет повысился на +2, а не на +1.

"Остался один высококачественный камень. Хотите продолжить?"

"Нет, я останавлиюсь здесь."

Сан-хёк покачал головой и забрал предмет на +7 и оставшийся камень улучшения высокого класса.

Он сразу же открыл окно предмета и проверил, насколько сильнее стал кнут на +7.

Кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости +7 [Уникальный ++]

- Специальное оружие, сделанное величайшим кузнецом с использованием величайших материалов. Оно выглядит еще более особенным благодаря тому, что способности кузнеца были использованы по максимуму. Кроме того, статистика предмета так же была улучшена, так как это первый предмет такого типа.

Он был улучшен 7 раз и приобрел таинственную силу.

[Основная статистика] Сила атаки 150(+30)(+135), Шанс критической атаки + 20(+4)(+18)%

[Специальная статистика] Критический урон + 50(+10)(+45)%, вся статистика +10 (+2)(+9)

[Специальные эффекты]:

- Не трескается.(A): Долговечность увеличивается в 20 раз.

- Лучше, чем паутина.(A): Может зацепиться за противника.

- Ломай меня полностью(B): Может доставить величайшее блаженство существу со своеобразными предпочтениями.

[Эффект усиления]

+5: критический урон +70%

+7: ловкость +70

[Бонусный эффект] (1) скорость движения +5%, (2) ловкость +12.

Благодаря улучшению, основные характеристики увеличились, а так же появилось два специальных эффекта. От +2 до +5, каждое повышение поднимало общую статистику на 10%, +6 на 20%, +7 30%, +8 40%, +9 50%, в то время как +10 увеличивало общую статистику на 100%.

"Эффект усиления - это именно то, чего я хотел."

Критический урон и ловкость были характеристиками, которые Сан-хёк предпочитал больше всего.

У Сан-хёка был набор предметов с бонусом на критические удары. Он также значительно повысил показатель ловкости, так как это было связано с шансом критического удара и уроном.

Следующее, на чем он сосредоточился, была сила.

Сила напрямую связана с мощностью атаки, поэтому, как бы он ни фокусировался на критических

ударах, если его базовая атака была низкой, его урон не мог быть высоким.

Кроме того, он почти не вкладывал статистику в оборону. С высокой ловкостью шанс уклонения так же увеличивался, поэтому он инвестировал только в статистику, связанную с уклонением, а не с защитой.

Остальное..... он просто полагался на "Кровь Гигантов".

Выносливость гигантов. С этой способностью, он чувствовал, что его защита не была слабым местом.

"Не думаю, что в ближайшее время я поменяю свое главное оружие..... И так, мне кажется, я должен собрать еще несколько камней усиления и увеличить Фрагменты Серебряной Луны, а затем броню? О, похоже, что я скоро получу нормальную броню."

До сих пор он тратил свое время больше на титулы, чем на предметы, но пришло время начать создавать свои предметы.

На самом деле, вся Пустыня Адского Огня была похожа на огромное подземелье, которое в последний раз тестировало пользователей.

Как только Пустыня Адского Огня будет завоевана, и пользователи начнут продвигаться в Героические Земли и Солнечный Континент, в больших количествах появится разнообразный игровой контент, поэтому он должен был найти себе хорошие предметы до этого.

"У меня слишком много дел. Мне также нужно получить лайв-канал..... и пришло время найти тех, кто предал меня."

Сан-хёк придумывал бесконечные потоки вещей, которые он должен был сделать. Он чувствовал, что даже десяти его копий будет недостаточно. Однако именно в такие моменты ему приходилось успокаиваться.

"Фу, давай не будем торопиться и решим проблемы одну за другой."

Сан-хёк глубоко вздохнул и покачал головой.

Поспешность приведет к неудачам даже в том, в чем он должен преуспеть.

Сан-хёк обернул кнут вокруг правой руки и пошел на аукцион Мелодии. Он подошел к торговому НПС гильдии Золотая Гора и собрал все предметы, которые купил НПС.

Торговец купил все предметы, которые были нужны Сан-хёку, поэтому мешок пространственного расширения был полностью заполнен.

Собрав вещи, Сан-хёк немедленно отправился в Фалькон и тоже самое проделал там.

Он выставил вещи, которые собирался продать на аукционе, и, прежде чем выйти из системы, пошел к Илие, которая вместо него управляла Теневой Линией.

Результаты наблюдений можно проверить через Илию.

Результаты сбора информации можно проверить через Илию.

Результаты манипуляции информацией можно проверить через Илию.

Сан-хёк получил результаты навыков организации, которые он использовал вчера, как только встретился с Илией. Навыки организации Теневой Линии можно использовать один раз в 24 часа, поэтому лучше использовать их, когда это возможно.

"Что касается информации о монстре, о котором вы говорили, я составила отчет, так что вы можете просто прочитать его. Кроме того, мы продолжали искать людей, которых вы сказали нам найти, но было трудно различить правильного человека с теми чертами, которые вы нам сказали. Тем не менее, я собрала как можно больше информации и сделала доклад."

Отчет Илие был виден через окно управления, поэтому он просто должен был проверить его в удобное для него время.

"Наконец, мы продолжаем распространять слухи о недооцененных предметах."

Наблюдение, сбор и манипулирование информацией - это то, что Сан-хёк делал все время. Однако было кое-что, что вызывало у него сожаление. Дело было в том, что..... диапазон влияния Теневой линии, которую он завоевал, был ограничен только страной Сумерек.

"Тогда ладно. Ты молодец."

Сан-хёк легонько похлопал Илию по плечу.

"Но Илия. Неужели невозможно отправиться в Адскую пустыню, как я уже говорил?"

Он спрашивал об этом уже в третий раз. Это показывало, насколько Сан-хёк хотел расширить

свою скрытую линию НПС до пустыни адского огня.

"Как я уже говорила, у нас есть свои владения у них свои. Подобно тому, как они никогда не расширяются до земли Сумерек, мы также не вторгаемся в их владения. Можете считать это пактом о взаимном невмешательстве."

"Ты не можешь его нарушить?"

"Его нарушение повлекло бы за собой всеобщую войну..... но этот пакт о взаимном невмешательстве был создан самим "Теневым Королем" давным-давно, так что даже вы, мастер Теневой Линии, не можете его нарушить."

"Снова Теневой Король, да?..... Очень жаль."

Сан-хёк сказал слова жалости, услышав ее слова.

"Если вы хотите использовать Скрытую линию в других областях, есть один способ."

"А? Есть?"

Все условия выполнены и начинается скрытый основной квест "Путь Теневого Короля". Этот квест является одной из немногих очень важных историй, которые протекают по другому пути от основного квеста. Этот квест не может быть отклонен и состоит из многочисленных цепочек квестов.

Тьма возникла за светом. И те, кто ходит в темноте..... Пусть ваше испытание завершится успехом.

Вы получили скрытый основной квест "Теневой Король".

"Ого? Скрытый о-основной квест?"

Сан-хёк был удивлен внезапным системным сообщением. Задание, которого он совершенно не ожидал, было сгенерировано, и это был основной квест.

Скрытый основной квест был чем-то, о чем он раньше не слышал, но основной квест все еще был основным квестом.

"Было что-то вроде этого? Я думал, что единственным основным квестом было возрождение Бога Солнца..... Оказывается есть много вещей, о которых я не знаю."

Первый квест из цепочки скрытого главного квеста "Теневой Король" - "Теневая линия Пустыни Адского Огня" был сгенерирован.

Поскольку это был основной квест, начали генерироваться связанные с ним цепные квесты. Он не знал конкретики, но по слухам, самый известный главный квест в его предыдущей жизни "Возрождение Бога Солнца" имел более 30 видов цепных квестов.

"Я даже представить себе не могу, насколько все серьезно."

Основные квесты были слишком большими и сложными, так что их было бы трудно очистить, даже затратив несколько месяцев.

Итак, Сан-хёк думал, что ничего не изменится сразу только потому, что он получил этот квест.

"Давайте просто рассмотрим это как основу для общей картины, которую я рисую."

Сан-хёк успокоился и снова заговорил с Илией.

"Значит, опять все зависит от меня?"

"Да, мы никак не можем вам помочь из-за Пакта о невмешательстве."

Сан-хёк кивнул, услышав слова Илии.

"Хорошо, тогда я займусь этим."

Выслушав доклад Илии, он закончил все, что нужно было сделать, и встал. Обычно он с удовольствием проводил время с Илией перед отъездом, но сегодня у него было несколько дел после выхода из системы, поэтому он немедленно покинул "Радугу".

Квест - Путь Теневого Короля [Божественный, Скрытый, Основной]

- Если есть свет, то есть и тьма. Если вы сможете пройти сквозь тьму и достичь трона, то это станет легендой и мифом. О искатель пути, что темнее бездны..... пусть благословение тьмы сопутствует тебе.....

[Цепочка квестов]

- Первый цепной квест "Теневая Линия Пустыни Адского Огня"

- ????

- ????

- ????

- ????

.....

.....

"Я даже не знаю, насколько все изменилось."

Покинув Радугу, Сан-хёк проверил детали квеста и подумал, что это действительно похоже на основной квест.

Убедившись в том, насколько квест хорош, Сан-хёк сразу вышел.

Скоро наступит его предел времени доступа, и он действительно устал.

Он сразу же заснул после выхода из системы. Он не спал 22 часа, поэтому заснул, как только лег спать.

После 5 часов глубокого сна, Сан-хёк впервые тренировался, так как он не был в состоянии сделать это в последнее время. Он взял деревянный меч и пошел в соседний парк, в котором не было много людей, а затем размахивал мечом в течение часа, прежде чем снова побежал по району.

После тренировки он вернулся домой и принял душ. Затем он открыл интернет, в очередной раз питаясь хлопьями с молоком.

Прошло почти 7 месяцев с момента запуска ВЖ. Число пользователей все еще стремительно росло, поэтому новости о том, как одновременный доступ к Dream Network бьет рекорды каждый день, продолжали транслироваться.

Кто-то даже придумал термин "Синдром Вечной Жизни". Не говоря уже о молодежи в возрасте 20 и 30 лет, даже некоторые из старшего поколения в возрасте 40 и 50 лет, у которых была ностальгия по предыдущему поколению MMORPG, стали поклонниками игры.

Игра была так же популярна и среди женщин, которые обычно были далеки от игр. Конечно, многие говорили, что это преувеличение и временное явление, но Сан-хёк хорошо знал, что все эти хейтеры исчезнут позже.

Одновременный вход в ВЖ будет продолжать увеличиваться в течение трех лет, а затем будет неоднократно расти и падать в течение еще 5 лет.

Хотя число корейцев может не увеличиться, число иностранцев, входящих в игру, будет продолжать расти, а некоторые люди даже иммигрируют в Корею, чтобы наслаждаться игрой в комфорте.

В любом случае, онлайн-форумы и сообщества масштабно увеличивались, а популярность ВЖ росла, и InGamez, сайт, на который сейчас смотрел Сан-хёк, также изменится на сайт ВЖ позже.

На самом деле, уже начали появляться первые признаки изменений.

Сан-хёк, как всегда, читал InGamez во время приема пищи. Однако сегодня InGamez немного отличался от обычного.

"А? Что-то случилось?"

Был один вопрос, пронизывающий все форумы InGamez. Учитывая, насколько велик был InGamez, такое происходило невероятно редко.

Заинтересовавшись, Сан-хёк перешел в категорию горячих тем и проверил, что происходит.

Несмотря на то, что он прочитал одну статью, которая подводила итог этому инциденту, он точно знал, что происходит.

"Война Красной Пирамиды!"

Конечно, сейчас слово "война" не могло быть связано с этим. Название, которое сейчас действительно подходило - "Стычка Красной Пирамиды". Однако Сан-хёк точно знал, чем обернется эта стычка в дальнейшем.

Это было потому, что..... гильдия, к которой он принадлежал в прошлой жизни, была в центре всего этого.